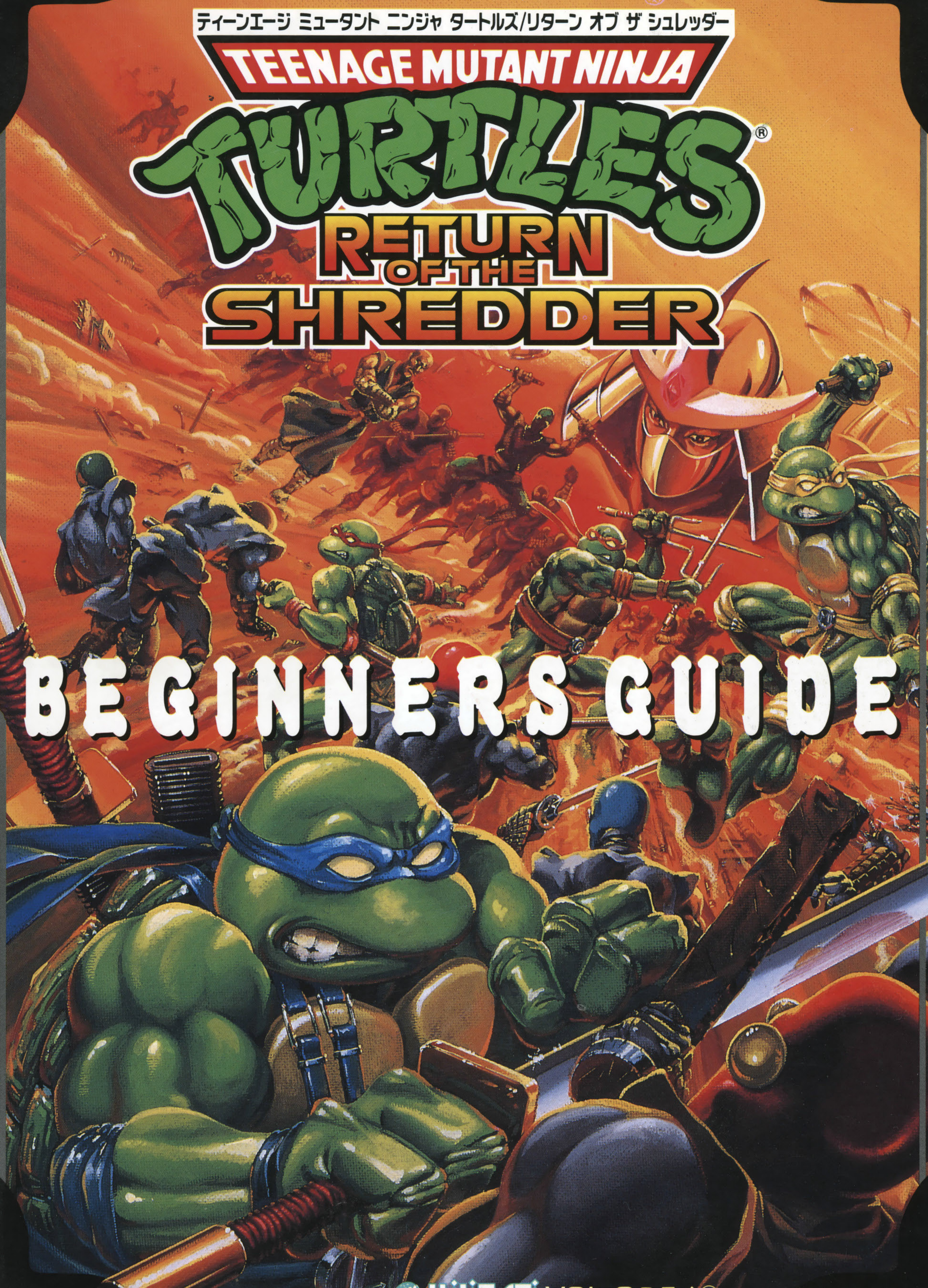
1993年 1 月10日発行 第 5 巻第 2 号通巻52号 平成元年 7 月 7 日第三種郵便物認可



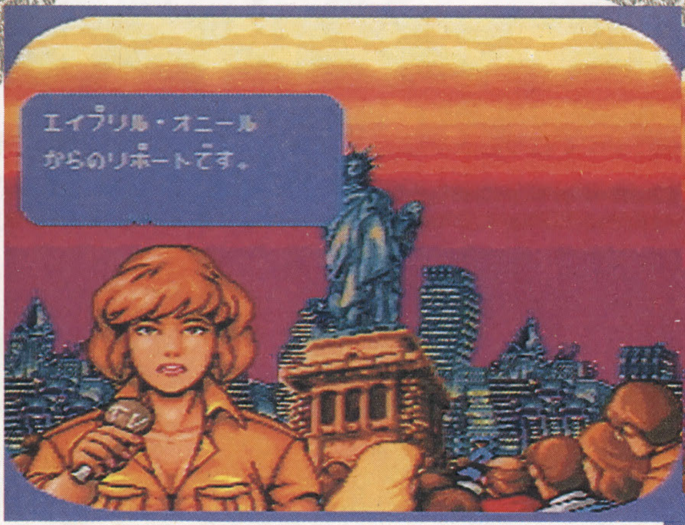
(勝)PCエンジン1月号増刊 勝メガドライブ VOL.3ふろく②

ティーンエージ ミュータント ニンジャ タートルズ/リターン オブ ザ シュレッダー

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES RETURN OF THE SHREDDER



CONTENTS





STORY

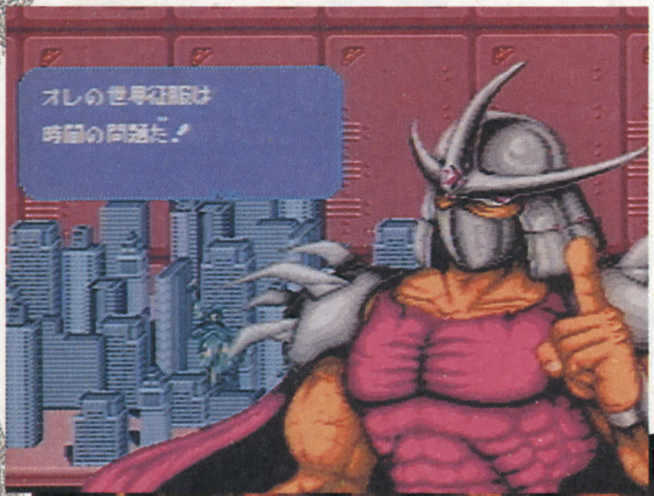
ニューヨークの夕方。タートルズたちは、テレビでエイプリルのリポートを見ていた。すると突然、怪しげな光とともに、自由の女神とニューヨークの街が姿を消してしまった。次の瞬間、テレビに映し出されたのは、ミニチュアのようなビルを手にするシュレッダーであった。

「ディメンジョンXの秘宝〝ハイパーストーン〟の力を手に入れた今、俺様の世界征服は時間の問題になった。タートルズよ、いつでもかかってこい！　ハッハッハ！」

タートルズたちは、シュレッダーの居場所を突き止めるため、高エネルギー探知機を使い〝ハイパーストーン〟のありかを発見した。

「シュレッダーはここだ!!」

タートルズたちは、さっそくタートル・シップに乗り込み出発した。タートルズ、シュレッダーの野望を打ち砕け！





ティーンエージ ミュータント ニンジャ タートルズ/リターン オブ ザ シュレッダー

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES RETURN OF THE SHREDDER

キャラクター紹介

プレイヤーの操作するタートルズは４チーム。その中のひとりを選んでプレイするのだ。それぞれに個性があり、能力も少しずつ違っているぞ。まずはいろいろ試してみて、気に入ったキャラクターを選ぼう。

LEONARDO

レオナルド

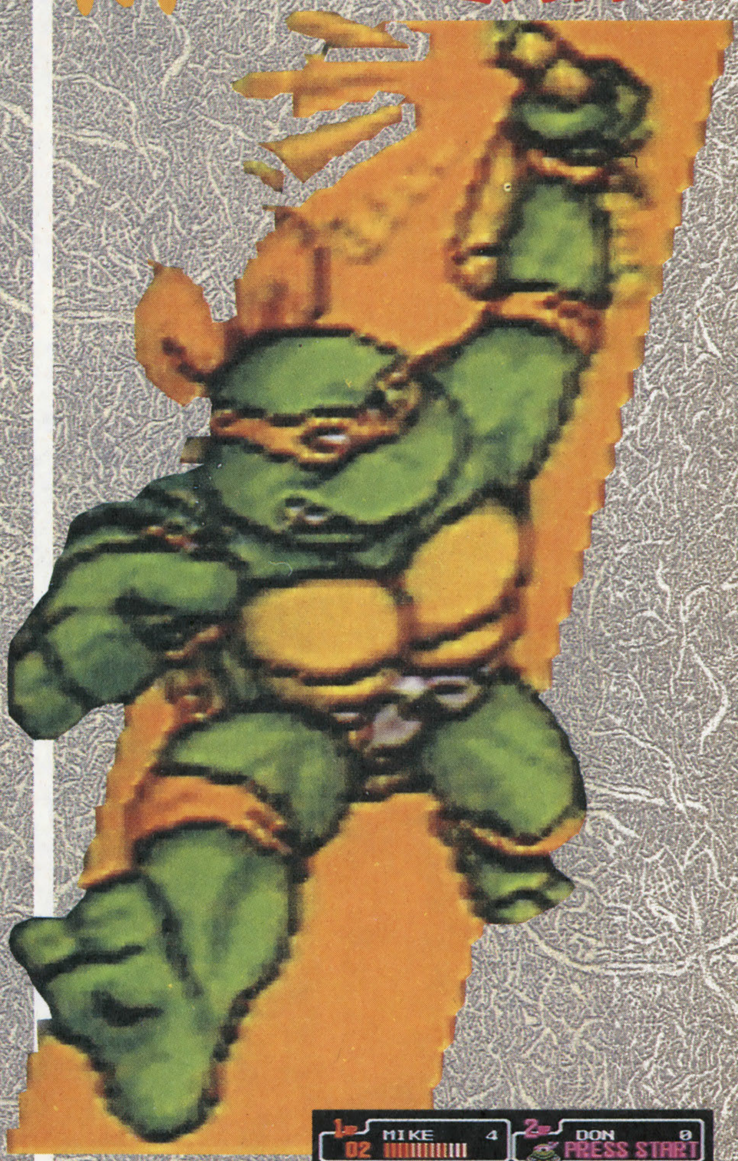




青のバンダナは、カタナを使って戦うレオナルド。攻撃力、必殺技、体力、スピードの各能力が平均していて、ビギナーにはとても扱いやすいキャラクターである。が、どの能力についても特別に優れているものはないので、後半のステージでの戦いが辛くなるだろう。特に必殺技の攻撃力が他の３人に比べて弱いことを考えると、いくら劣った能力がないとはいえ、イザというときに頼りない。このキャラクターでクリアするには、それなりの腕が必要になる。

MICHAELANGERO

ミケランジェロ



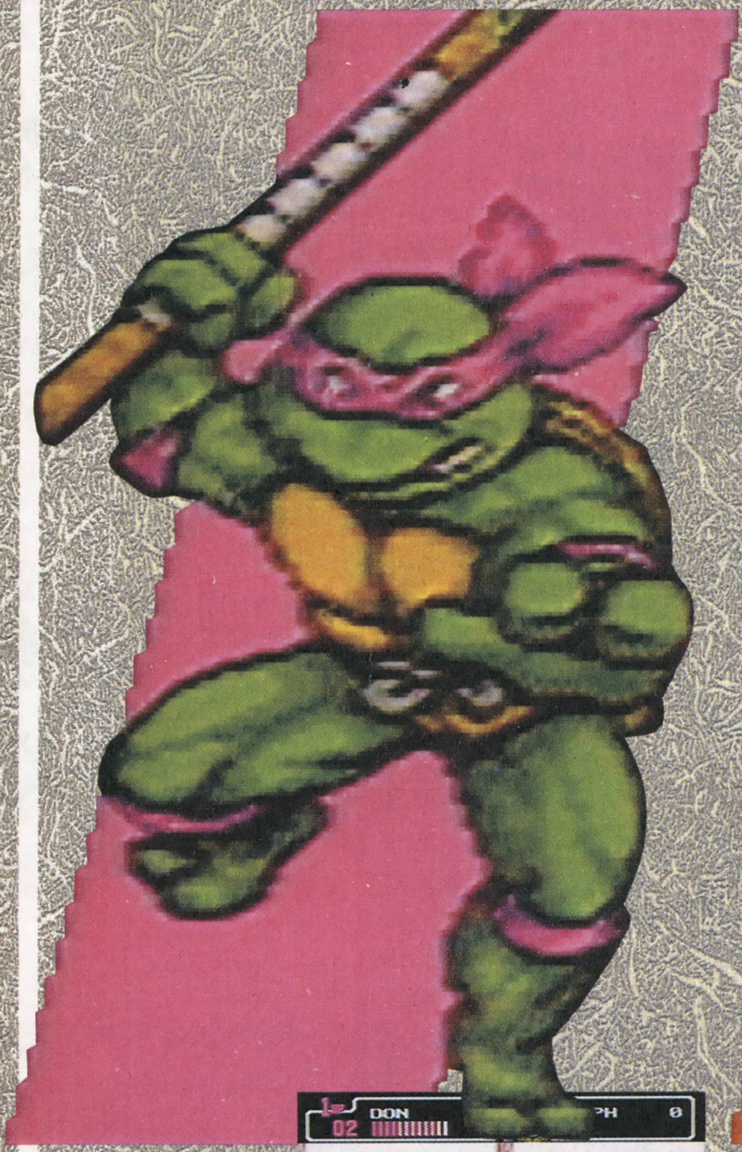


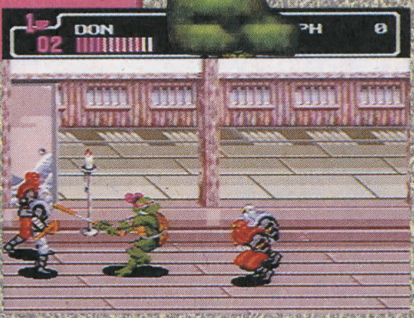
オレンジ色のバンダナをしているのはミケランジェロ。彼の武器はヌンチャク。ヌンチャクとは、クサリで短い棒を２本つないだ武器のことだ。一方の棒を持って振るえば、もう片方が相手を攻撃する。その破壊力は高く、ノーマル攻撃の攻撃力では、４人の中で最高である。必殺技の攻撃力も高く体力もあるので、心強いキャラクターだ。ところが、その攻撃には多少クセがあり、初心者には扱いにくいところがある。操作に慣れれば、かなり使えるキャラクターだ。

SERECT YOUR TURTLES!

DONATELLO

ドナテルロ





棒術使いのドナテルロは、紫色のバンダナがトレードマーク。その棒さばきは素早く、棒を使った必殺技、トー・スマッシュの破壊力は特筆に値する。マイナス要素は、他の3人に比べて体力が若干劣ることと、移動スピードが遅いことの2点。だが彼のもつ棒の非常に広い攻撃範囲が、それらの欠点を十分にカバーしているので、敵との戦闘に不利な条件はないのだ。むしろ、その広い攻撃範囲を活かせば、他のキャラクターよりも楽に戦闘を展開できるだろう。

RAPHAEL

ラファエル





赤いバンダナのラファエルが両手に持っている武器は他のどの武器に比べても短い武器で、通常では効果的な攻撃が期待できない。だが、このサイは先端が鋭く太い針のようになっているので、ダッシュ攻撃では非常に大きな威力を発揮する。ダッシュ攻撃、必殺技の破壊力は、全キャラクター中ナンバーワンである。また、移動スピードが速いことも長所のひとつで、通常攻撃でのヒット＆アウェイが容易にできる。唯一の欠点は、体力が低いところである。

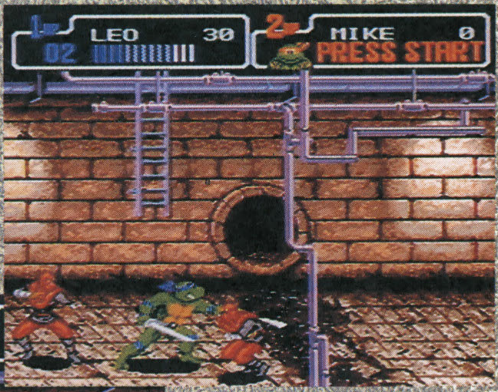
アクション

タートルズがゲームの中で繰り広げるアクションと、その操作方法を紹介しよう。通常移動時の攻撃に加えて、大・小のジャンプやダッシュアクションのバリエーションがあり、攻撃方法は非常に多彩だ。

基本攻撃

基本攻撃は、どのキャラクターでも同じだ。持っている武器はいろいろあっても、Ⓐボタンを押してできる攻撃は、それぞれ１種類だけである。ただし、当然ながら持っている武器によって、攻撃力や攻撃のスピードなどは変わる。その違いが特徴的なものをあげると、ドナテルロは長い棒を持って攻撃するため、他の３人に比べて通常攻撃の攻撃範囲が広い。ミケランジェロは、ヌンチャクを振るう動作が遅いため、通常攻撃のスピードが若干遅い、といった具合だ。また、通常の設定では、タートルズは自分の後ろに接近したキャラクターを、自動的にキックで攻撃する。これをバックアタックと呼ぶが、これは全キャラクターともに威力も速度も同じである。

➡敵を相手にズバズバと剣を振るうレオナルド。この時レオナルドの後ろにいる敵が近づいてくると、敵の方向にキックをする。

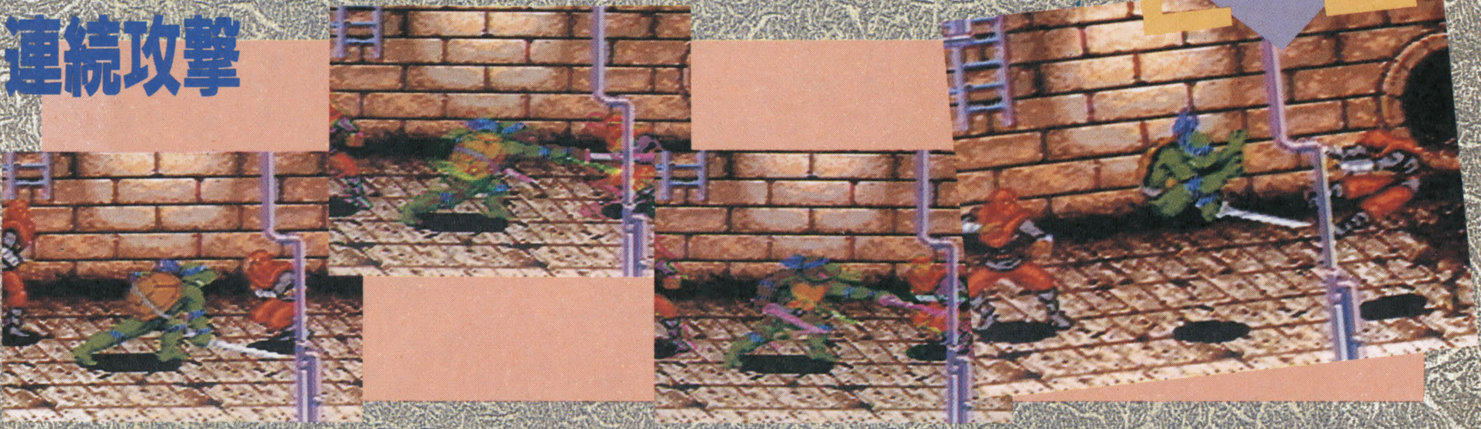


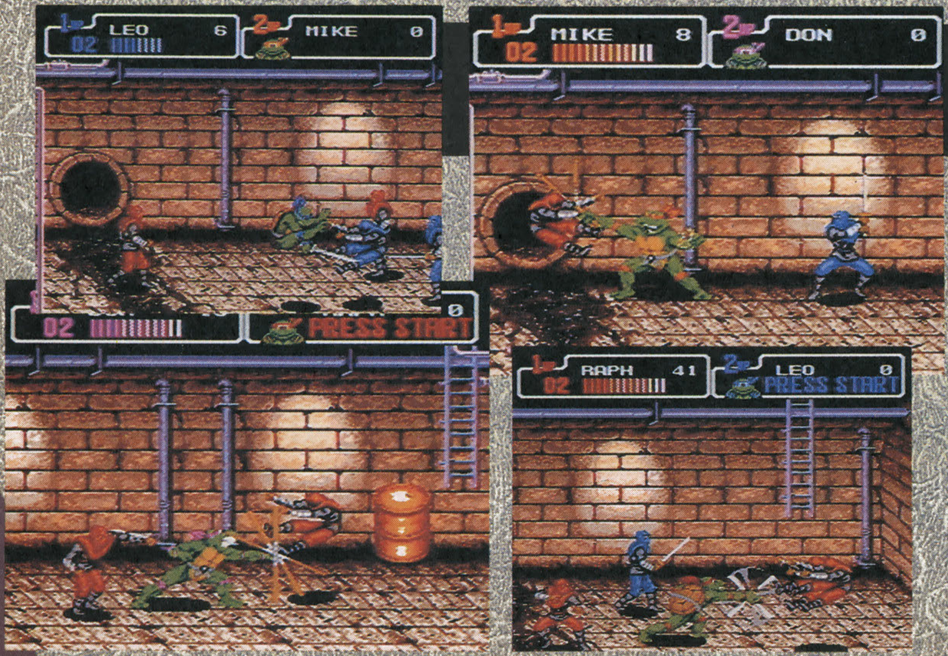
⬇通常攻撃でも、まとまってかかってくる敵は１度に攻撃できる。自分が動いて敵を誘導し、ワザと束にして攻撃するのも賢い戦い方。



決め技

連続攻撃





連続攻撃・決め技について

敵を次々と攻撃すると、攻撃方法が最高４段階に変化する。攻撃形態の変化によって攻撃力も上がり、最後の４段階目の攻撃は特別に「決め技」と呼ばれる。この決め技は、以前の３回よりも攻撃力が高いのだ。ただし、連続技は一定時間が経ってしまうと、どの段階の攻撃をしていても、次の攻撃はまた一段階目の攻撃に戻ってしまうので注意が必要だ。また逆に、攻撃が一段階に戻るまでの時間をうまく利用すれば、選んだ敵に決め技だけをぶつけることもできる。使い方次第で戦闘はグッと効率よくこなせるようになるぞ。

ダッシュ技　ダッシュの勢いで威力倍増だ!

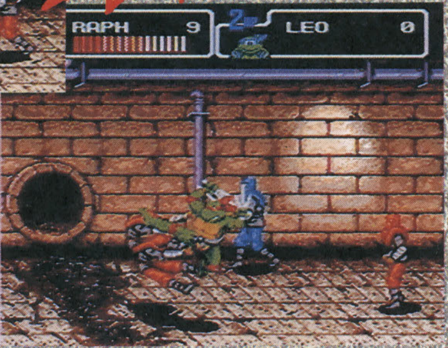
滑り込みキック

滑り込みキックは、ダッシュ中にⒶⒷボタンを同時に押すことで出せる。この技は、ジャンプ技の滑り込みキックと同じものだ。多くの敵に囲まれた時よりも、多くの敵が目の前に並んでいる時に有効な技で、技を繰り出して移動する間にいる敵は、すべてなぎ倒してしまうのだ。ただし、攻撃力が特別高いわけではないので、弱っている敵でもないかぎり、この技で倒すことはできないだろう。それでも敵を倒して移動するので、囲まれた時にも脱出の非常手段的な利用価値はあるといえる。余裕があるとしても、無理に使うまでもない程度の技である。連続攻撃の方が効率がいいだろう。



⬆敵が一直線に並んだらジャンプする。そして、このくらいの位置までタートルズが降りてきたら……。

➡Ⓐボタンを押す。左に一直線へとスッとんで、同直線上の敵は一気になぎ倒すのだ。爽快な技である。



スライディングキック

スライディングとは滑り込みのことだが、上の滑り込みキックとは違う。こちらはダッシュ中にⒷボタン、続いてすぐにⒶボタンを押すと出る。スライシングキックの長所は、滑り込みキックと同じように、同直線上の敵をすべて倒してくれる点だ。ただし、操作の都合上、至近距離にいる敵に仕掛けることができないのが、滑り込みキックとの違いだろう。また、キックと同時にスライディングをしているので、手裏剣などの平行に飛ぶものによる攻撃には、一切当たらないという利点もある。ここで、相手によって滑り込みキックを使うか、スライディングキックを使うかが分かれてくるのである。



ボディアタック

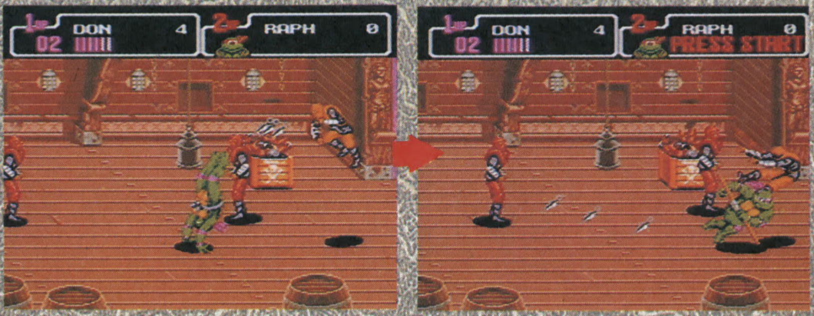
これはダッシュ技のもっともオーソドックスな形。ダッシュの後にⒶボタンを押せば出る技で、簡単に出せる割には比較的攻撃力が高い技である。



⬆ダッシュの後にⒶボタンを押すだけ。出しやすい上に攻撃力は高い。

回転タックル

この技は操作が多少複雑。というより、操作にタイミングが必要なのだ。まずはダッシュ。そしてⒷボタンで前転する。そしてその前転が終わる頃にⒶボタンを押す。タイミングが難しいが、決まれば攻撃力は高いぞ！



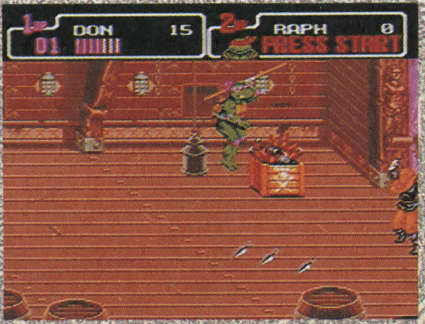
⬆前転するタートルズ。このくらいのタイミングで、Ⓐボタンを押すのだ！

⬆そしてタックル。ダッシュと前転の勢いで、攻撃力はかなり上がる。強力だ。

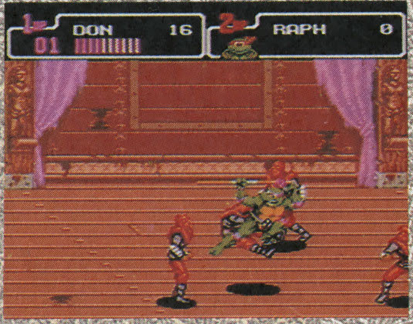
ジャンプ技

大小のジャンプを使い分けろ

ジャンプは、障害物や飛び道具を跳び越えるためのものだが、敵の攻撃から逃れる手段としても有効である。そしてジャンプの間にⒶボタンを押すことで繰り出すジャンプ攻撃は、攻撃のひとつとしてだけでなく、ジャンプ動作の一部としてもよく利用される技だ。一言にジャンプ技といってもその種類は多く、大小のジャンプのどの位置でⒶボタンを押すかによって様々な技を繰り出す。そしてその多くの技を効果的に使うには、技の特徴を知り、状況に応じて正確に使い分けをする必要があるのだ。



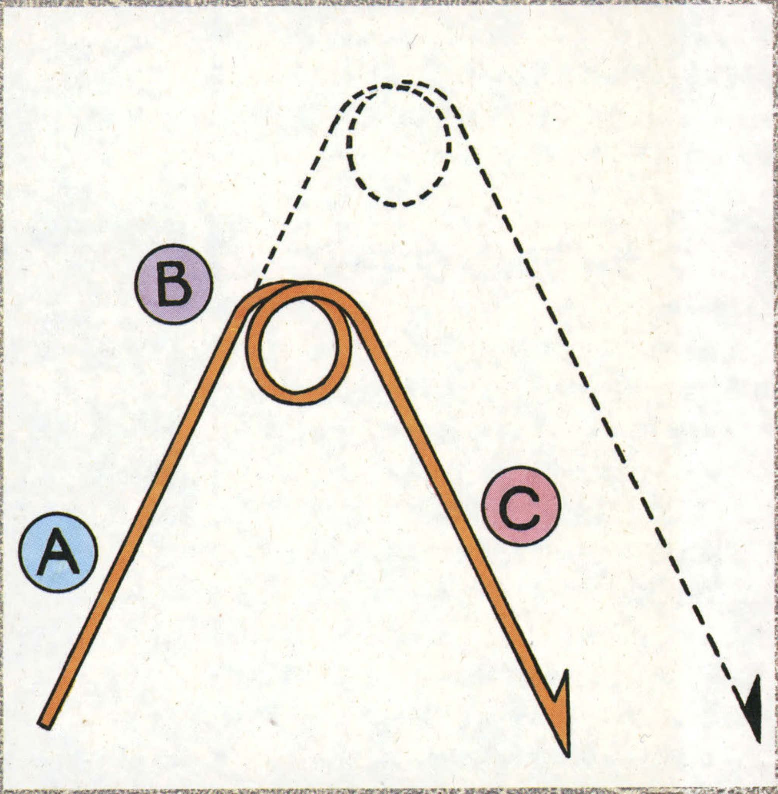
↑斜めに飛んでくる「くない」は、早いうちに大ジャンプで避けた方が安全だ。



↑近くの敵を素早く、正確に仕留めるには、小キックからのジャンプキックが効果的だ。

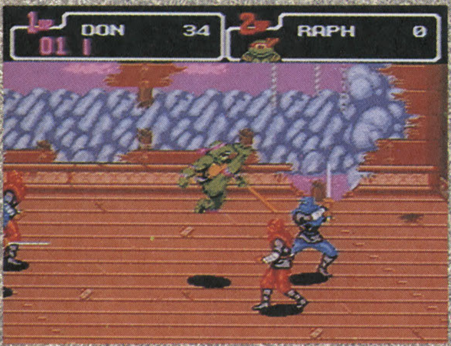
小ジャンプ

Ⓒボタンを短く押せば小ジャンプ。小ジャンプは、上昇の時間が短いので、上昇中の、しかも早い頃にⒶボタンを押して出す前キックは、比較的出にくいだろう。それとは逆に、上昇して（小ジャンプの）最高点に達する少し前あたりから下降中にかけてⒶボタンを押すと出るジャンプキックは、その攻撃が出しやすいこともあって、使用頻度はジャンプ技の中では一番高いだろう。リズムに乗ってプレイしていると、ノーマルにジャンプするよりも、わざわざこのジャンプキックを使ってしまうくらい使い易く、スムーズに出る技なのだ。ジャンプキックよりもさらに下がった位置でⒶボタンを押すと滑り込みキックになる。これはジャンプ中に状況が変わった時などの対処用の技として使える。小ジャンプは主に敵の集団から離れる場合や、敵の攻撃を避けながら移動する時などに使うのが効果的だ。逆に飛距離や高さがあまりないジャンプなので、障害物を飛び越えたり、飛び道具から逃れるために使うのは危険だぞ。



A 前キック

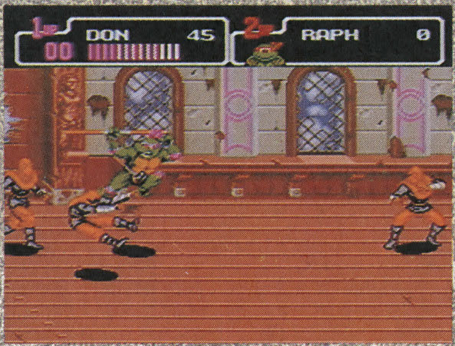
前キックは、ジャンプ直後にⒶボタンで出る。が、ちょっと遅れるとジャンプキックになってしまうので注意。スピードが遅いので、それをうまく利用しよう。



↑単なるキック技として使われることはあまりない。

B ジャンプキック

もっと使える技が、このジャンプキックだ。前キックよりもちょっと遅いタイミングだからⒶボタンを押せば、そこから斜め下に刺さるようなキックをする。



↑軽快なので、ジャンプついでについつい出してしまう。

C 滑り込みキック

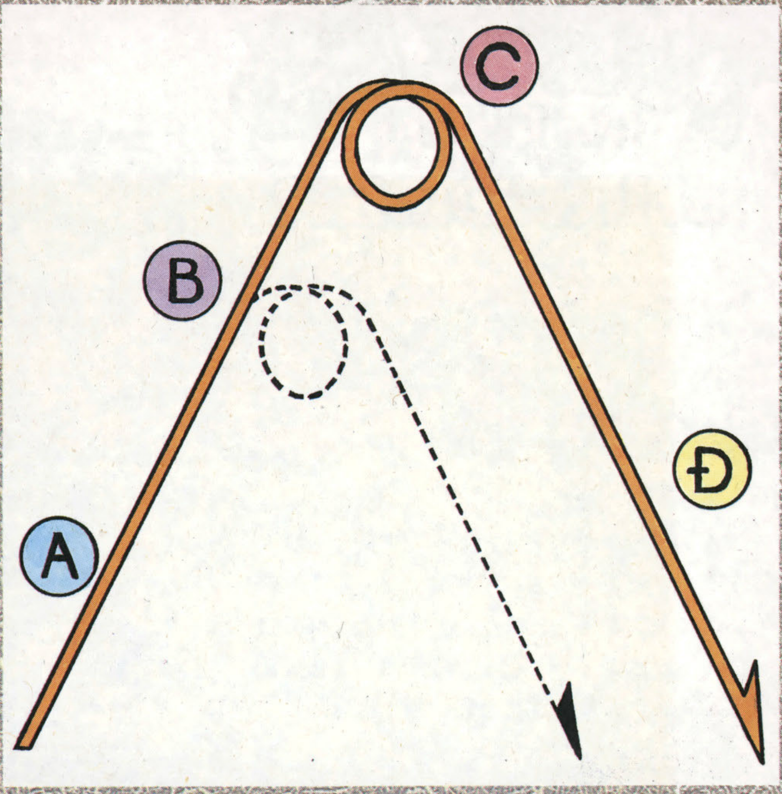
滑り込みキックは、威力こそイマイチだが、何といっても多くの敵をサッと一瞬で倒してしまえるのが魅力。多くの敵が並んでいる場合などに使いでがある。



↑結局、爽快だから多用してしまうものなのだが……。

大ジャンプ

Ⓑボタンを長めに押していると、小ジャンプの倍くらいの高さまでジャンプできる大ジャンプ。思ったより長めにⒷボタンを押している必要もあって、ゲーム中ではあまり使われない。また、大ジャンプの途中で繰り出されるジャンプ技も、小ジャンプのそれとほとんど変りない。そう、大ジャンプとは主に、障害物の飛び越えやボス戦で使われるものなのだ。だが、大ジャンプの最高点でⒶボタンを押すことによって繰り出すジャンプ技・ジャンプ上段切りは、とても高い攻撃力を持っているのだ。この威力の高さに、戦闘中にも必要に応じて小ジャンプとは使い分けて大ジャンプすることになる。いずれにしても、偏ったジャンプの使い方はよくないのだ。



A 前キック

これは、小ジャンプの前キックと同じである。もちろん、ジャンプの長さが違っているので、ボタンを押すタイミングも、小ジャンプ程シビアでなくなっている。

B ジャンプキック

これも前キックと同じように、小ジャンプのそれとまったく同じ。ただし、こちらは最高点でボタンを押すと、違う技が出てしまうので注意。降下中はＯＫだ。

D 滑り込みキック

小ジャンプの滑り込みキック同様ジャンプの着地の少し手前で出せる技。この技を出すタイミングだけは、小ジャンプのそれとほとんど変らない。

C ジャンプ上段切り

これが大ジャンプだけのジャンプ技・ジャンプ上段切りだ。大ジャンプの最高点でⒶボタンを押すと、ジャンプの威力を利用して、武器を大きく下に振り下ろす。その威力はジャンプ技中最強。決め技以上の攻撃力があり、ドナテルロに至っては、なんと彼の必殺技と同程度の破壊力を持っているのだ。



必殺技・特殊攻撃

最後に、ⒶⒷボタンを同時に押すと出る必殺技について説明しよう。必殺技というからには、敵を一撃で倒してしまう程の威力を持っているだろうと思われるが、この必殺技は違う。攻撃力はかなり高いが、全攻撃中最強というわけではない。さらに、必殺技は体力を奪う。つまり、体力と引き換えに必殺技を出すのだ。マイナスされる体力は、レオナルド、ミケランジェロが２ポイント、ドナテルロ、ラファエルが３ポイントだ。これはそれぞれの必殺技の攻撃力の違いである。そしてこれにより、タートルズの体力が必殺技にマイナスされる体力よりも少ない場合は、ⒶⒷボタンを押しても何も起こらないので注意しよう。ただし必殺技が空振りした場合、一匹の敵にも当たらなかった場合は、体力は減らない。これをうまく利用した、ちょっとしたワザもあるぞ。









ティーンエージ ミュータント ニンジャ タートルズ/リターン オブ ザ シュレッダー

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES RETURN OF THE SHREDDER

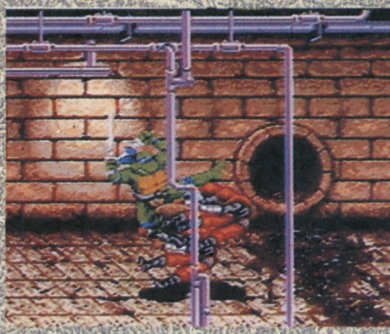
MAP付 ステージ攻略

ここから始まるのは、イラストマップ付きステージ紹介だ。マップは必ずしもゲームに忠実ではないが、トラップやアイテムなどのポイントはおよそ押えている。重要なポイントは写真を添えて解説していくぞ。

SCENE 1 NEW YORK CITY

シーン1は、消失したニューヨークの街……のはずだが、ゲームはその下水道のような場所からスタートする。画面手前に通っているパイプは、ゲーム中、特に役目がないので気にすることはない。序盤は赤いザコ・ノーマルフットソルジャーが登場。軽く倒してしまえる。次に出てくるのは、剣を構えた青い敵・刀フットソルジャーだ。こいつの遠距離攻撃であるジャンプ刀切りは結構ダメージが大きいので、構えに入って一瞬止ったら、縦方向に位置をズラして避けよう。中盤から登場するロボットは、動きが速くなかなか攻撃が当てられないので慎重に。レーザー攻撃はダメージ大なので要注意。止っているスキを狙うのだ。

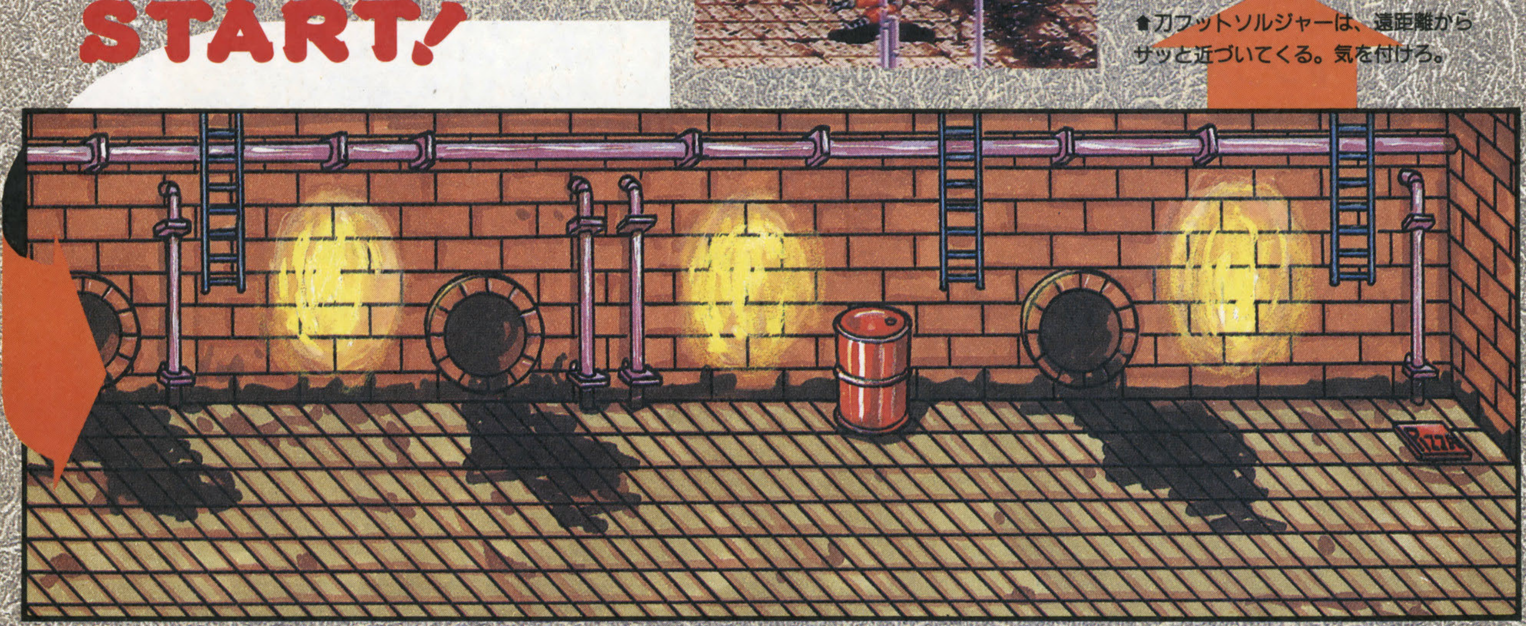
最後に出てくるピザは、体力が危なくなったら取ろう。そうでない場合は、敵がクリアになる前の最後のひとりになるまでねばって、最後の最後で取って回復するようにしたい。

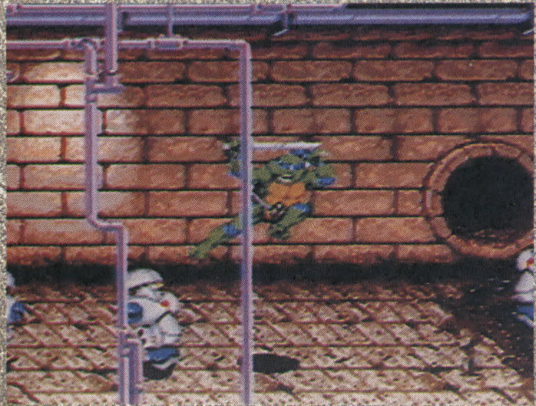


⬇ザコはやっぱり、滑り込みキックでイッキに片付けるのが爽快だ!



⬆刀フットソルジャーは、遠距離からサッと近づいてくる。気を付けろ。





⬅これがチョロチョロと厄介なロボットだ。レーザーにだけは当たるなよ。

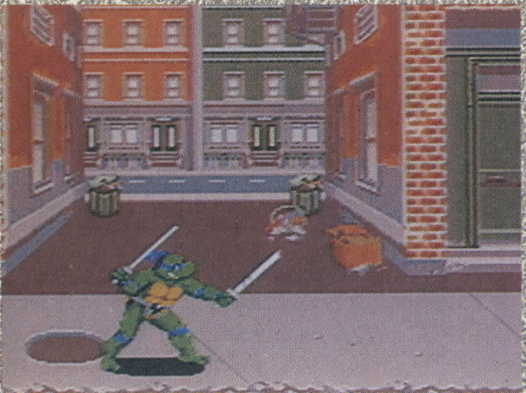
CAUTION!



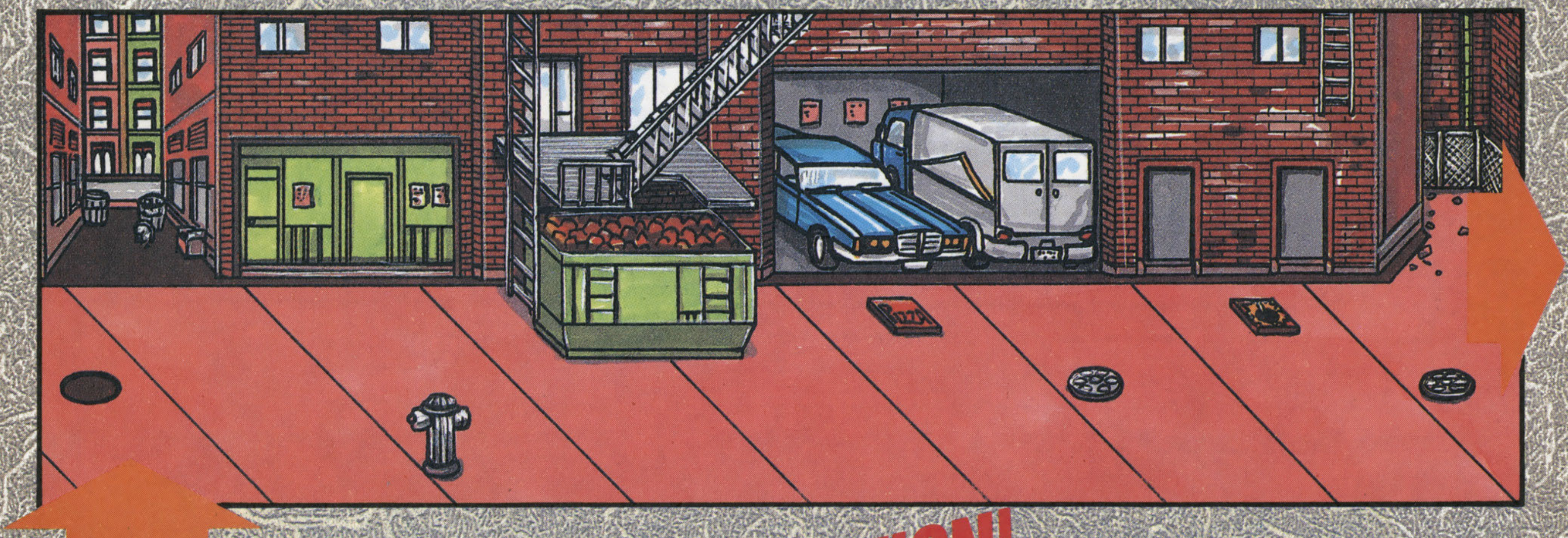
➡オレンジ色のドラム缶には注意。攻撃すると爆発するぞ。



⬅このシーンの最後にはピザがある。危なくなったらすぐにピザを取ったほうがいいぞ。



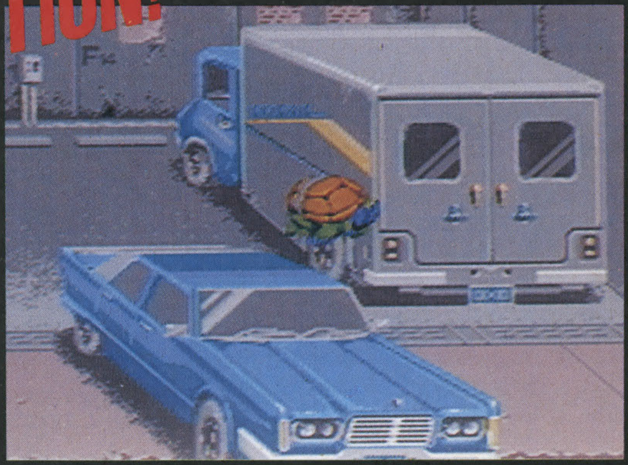
さて、シーンが変って、下水道から出てきたところはすっかり荒れた街の中だ。スタートして少々右に進むと、家の中から敵がゾロゾロと出てくる。この家の前にある消火栓は、攻撃すると中から水がドーッと吹き出て、その水しぶきが前方にいる敵にダメージを与える。強力な攻撃ではないが、背景が攻撃に反応して動いて、それが攻撃にもなってくれると、たとえ弱かろうがそれだけでもなんとなくウレシクなるのは確かである。そして、その先にある駐車場に見える自動車は、タートルが前を通過しようと近づくと、急に前に飛び出してくるトラップだ。これを避けるには、まず駐車場の近くに来たら歩く速度を落として、後は車が飛び出してくるまでゆっくり車に近づいていこう。敵はまだまだザコばかりが束になって出てくるだけなので、それ



ほど苦労はしないだろう。ただし、数が多いと羽交い締めにされることがあるので、それには十分注意しよう。フットソルジャーとはいえ、連続攻撃を喰らうとさすがに応える。甘く見てはイケナイ。

終盤のマンホールから飛び出してくるフットソルジャーは、頭上にマンホールのフタをかついで突然飛び出してくる。コイツは持っているマンホールのフタを投げ付けてくるので注意しよう。目の前に現れた場合はジャンプで逃げて、そうでない場合はフットソルジャーがマンホールのフタを投げるまで、近寄らずに待っていよう。

CAUTION!



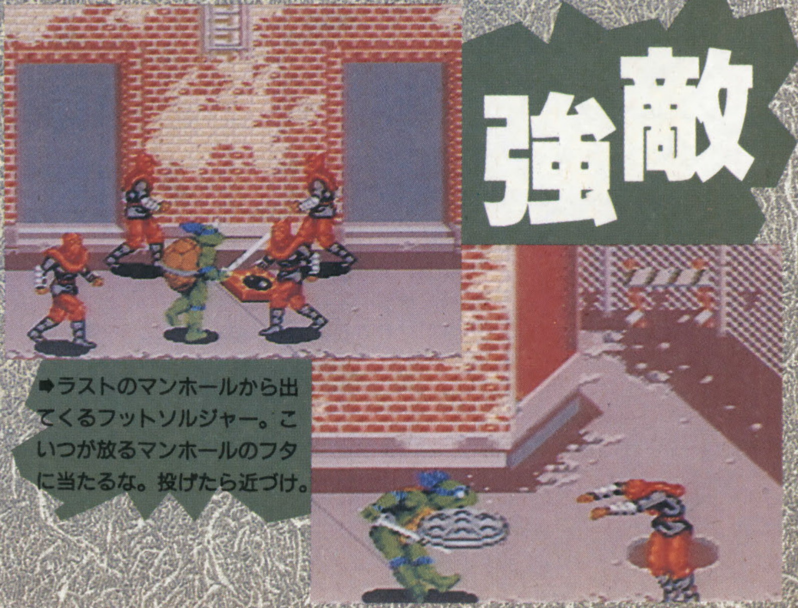
➡駐車場から急発進する自動車。これは危ない。大ジャンプで避けようとするにも、かなり近くで跳ばないとダメだ。

消火栓

➡これが最初にある消火栓。まさかこんなものまで武器になるとは思わない。もっとも、それほど強力ではないが。

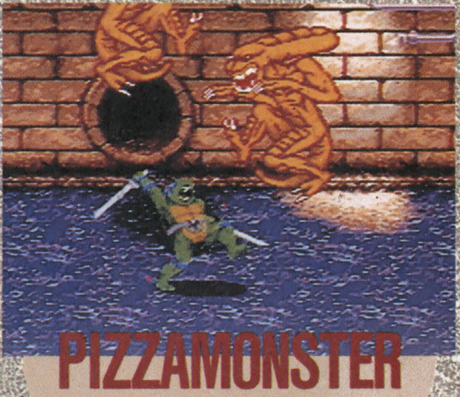


強敵



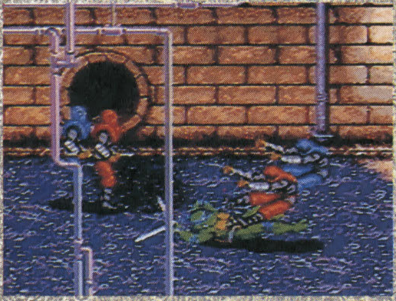
➡ラストのマンホールから出てくるフットソルジャー。こいつが放るマンホールのフタに当たるな。投げたら近づけ。

またもや下水道に舞い戻ったタートルズ。今度は床一面に水を張っている。手裏剣を持っているフットソルジャーには注意しろ。シーン中盤では、水の底に何か影が走る。その影はモンスターの影で、右から来た場合は左、左から来た場合は右の端まで移動したあと、水中から急に飛び出してくる。ただし、こいつらは飛び出した後にタートルズを狙ってくるとは限らず、適当なところへ飛び込んで消える場合が多い。あせらずよく見てやり過ごすのもいいだろう。

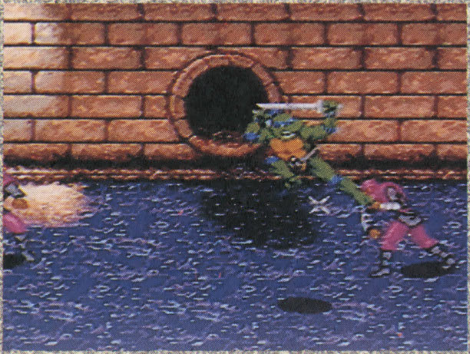


PIZZAMONSTER

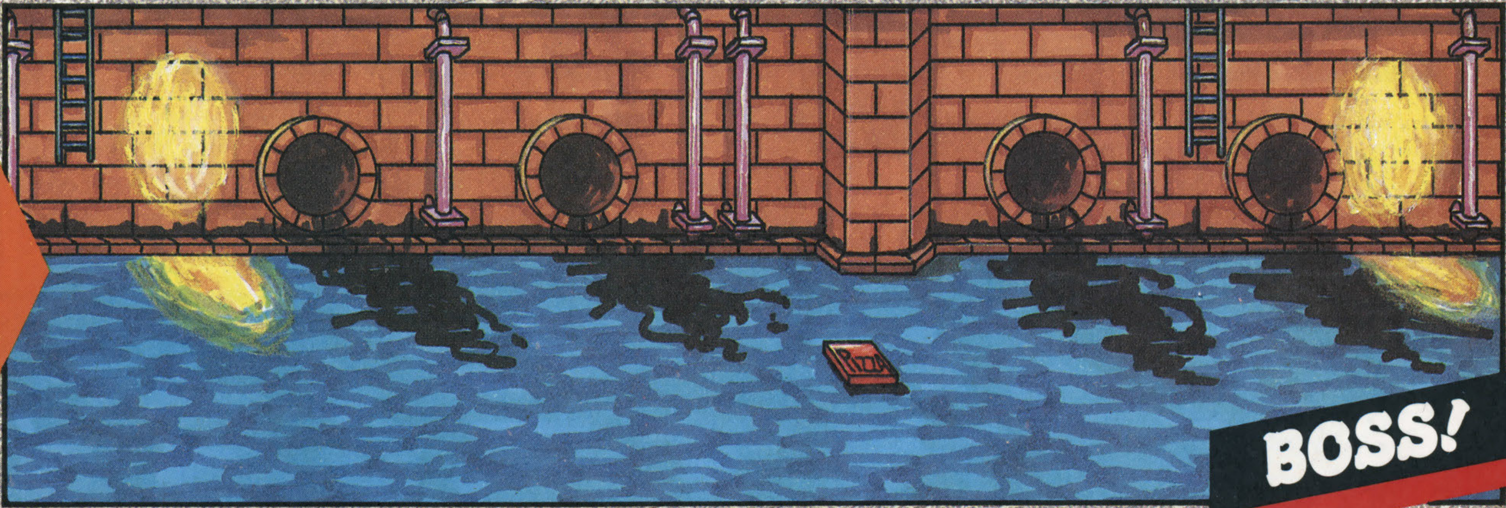
◆コイツがピザモンスター。おぞましい姿をしているが、近寄らなければ問題ない。放っておきなさい。



◆水面でスライディングキックだー。当然濡れるわけではない。



◆手裏剣は投げられる前に攻撃するのが一番だ。敵が手裏剣を構えてから攻撃しても遅いぞ。先手必勝。



SCENE 1・BOSS LEATHER HEAD

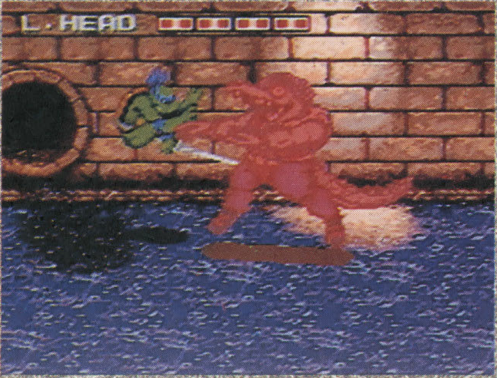
シーン1のボスキャラクターは、レザーヘッド。通常は、タートルズに近づいてきて、攻撃力の高いパンチを打ってくる。このパンチに当たると相当なダメージを喰うぞ。そのパンチの間を縫って攻撃すると、一定のダメージを受けたボスはパンチ攻撃を止めて、タートルズの方に猛ダッシュしてくる。このダッシュも攻撃のひとつなので、赤く光ったらジャンプするなどしてレザーヘッドから離れよう。そしてダッシュの後にまた起き上がり、今度はナイフを投げてくる。このナイフは攻撃でたたき落とすことができる上、必殺技を使って落としても体力は減らないのだ。ナイフ攻撃のときは、ジャンプしながら移動して縦座標を合わせ、ジャンプ攻撃で攻めるのが安全策だ。



◆パンチ攻撃は、思ったよりダメージが大きい。気をつけていけ。



◆ナイフ攻撃は、このようにジャンプしてから攻撃してもよしだ。



◆連続攻撃がヒット！ 4回目の決め技が入ったらレザーヘッドが赤く点滅して、ダッシュしてくるぞ。



◆そう、決め技はアクションが大きいので、ダッシュ攻撃を避け切れないのだ。そこに注意して戦おう。

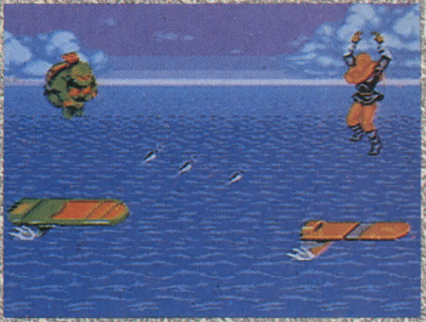
SCENE 2 A MYSTERIOUS GHOST SHIP

シーン２は海の上からスタートだ。タートルズはボートの上に乗っているが、もちろん移動もジャンプも自由にできる。ただし、スクロールだけは高速スクロールが強制されているので、後戻りやストップのできないスピーディな展開になっているぞ。出てくる敵も、すべて出ては流れてまた消えていく。中には、一度止まって「くない」を投げてくる敵や、後ろから登場する敵もいる。

中盤から登場する流木などの障害物は、当たるとダメージになる。縦方向に逃げてやり過ごすか、ジャンプで飛び越えよう。障害物の中でも、木箱とタルは攻撃することによって破壊可能だ。また、障害物に当たると、タートルズは「痛い動作」をするので、しばらく動きが封じられてしまうことにも注意しておこう。



⬆敵も速いスピードで迫ってくる。早め早めの攻撃で倒していこう。



⬆「くない」を投げる敵には注意。投げられる前に倒すのがベターだ。

START!

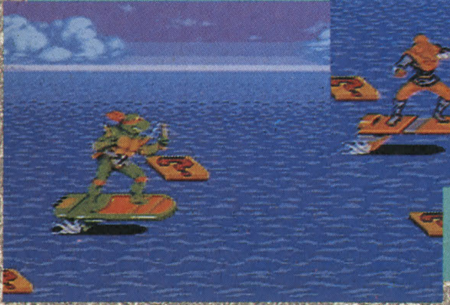


アイテム

中盤に出てくる、赤いクエスチョンマークの描かれた黄色いハコはボーナスだ。取るとポイントが上がるぞ。ポイントを増やせば残りタートルズの数が増える。無理をしない程度に、できるだけ多く集めたい。これを集めて死んだら意味がないぞ。

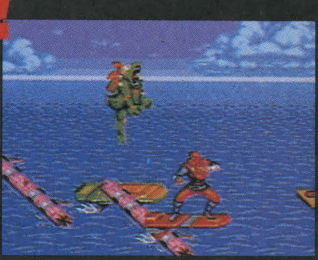
無理は禁物!!





CAUTION!

このステージで注意すべき点は、中盤から流れてくる数々の障害物だ。これらは破壊できるものとできないものがあるので、よく見分けて、避けるなり破壊するなりしよう。破壊するためにも、流れてくるスピードは結構速いので、攻撃の動作中に当たってしまい、やられることもある。



⬆イテッ、イテッ。結構ひょうきんなタートルズであります。

⬇タルを攻撃して爆破。この爆発には巻き込まれないので安心。

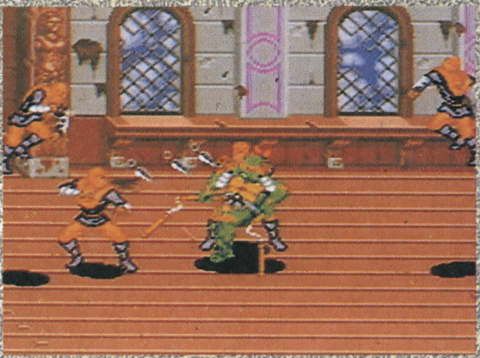




⬅ザコはとにかくまとめて倒せ！ しかし滑り込みキックはよく使われるな。

シーン２の２番目のステージは、怪しげな船の船室から始まる。始まって少しのところに置いてある爆弾の詰まったハコは、やはり攻撃すると火がついて、しばらく煙を出した後でハデに爆発するぞ。この爆風に巻き込まれないように、敵をうまく誘導して使おう。その後に出てくるタルにも注意。これはジャンプするしかないぞ。タルをパスするとピザがあるが、これはワナ。そのすぐ後ろにある絵が

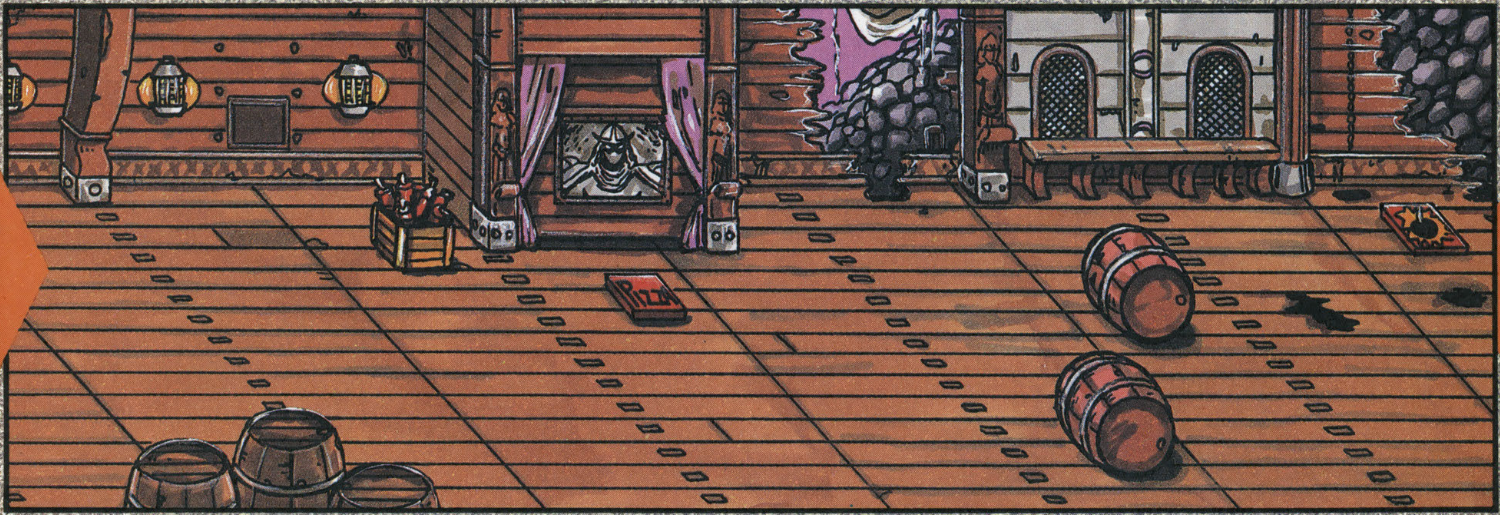
➡これが戦闘の悪い例。敵の集団に近寄ると、羽交い締めにされるぞー



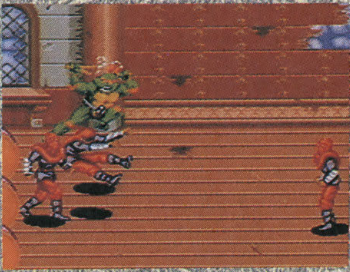


⬆これは爆弾のナイスな使用例。まずは敵を画面上に集めて、爆弾に火を点けるのだ。





倒れてくるのだ。シーン１の自動車同様、近くまで歩いて、絵を倒してからピザを取ろう。そうして甲板に上がると、床には仕掛けがある。ところどころ床板がはがれて、踏み込んだタートルズにぶつかったり、弾き飛ばしたりするのだ。はがれる板には目印があるので、よく見て歩けば避けられる。そこを過ぎると、船は島に着く。



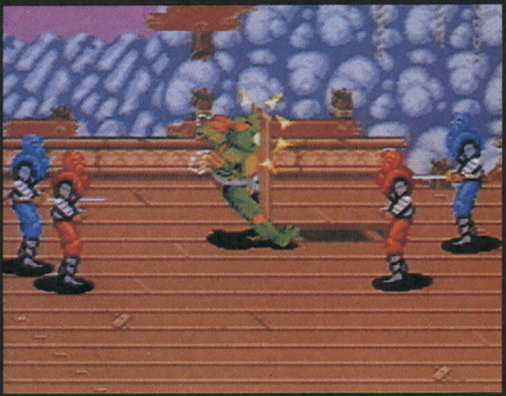
⬅タルはジャンプで避けなければならない。反応が遅れると踏みつぶされるぞ。

CAUTION!

ここで注意すべきポイントは２点。ひとつは、ピザをエサにして、突然倒れかけてくる絵。対処方法はシーン１の自動車と同じだ。ふたつめは、甲板に仕掛けてある床板。床をよく見ると、何か打ち込んである板がある。それがトラップのある板だ。



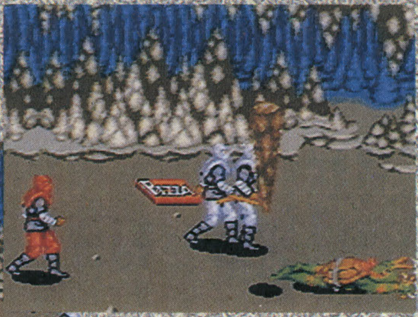
⬆ピザを取ろうとすると、壁の絵が突然倒れてくる。ひかれたら当然ダメージだ。ピザは絵を倒した後だ。



⬆まんまとトラップのある板を踏んでしまったタートルズ。この他に、弾き飛ばされるパターンもあるぞ。

船が到着した不思議な島の洞窟にやってきた。とにかく先に進もう。まず出現するのは、相変わらずのフットソルジャー。だが、三節棍を持ったヤツには要注意。攻撃範囲が広いぞ。すぐ先にある爆弾をうまく利用して戦おう。フットソルジャーを片付けて前に進むと、天井から先の鋭い岩の柱が落ちてくる。ジャンプでは避けられないので、上下に避けるかスライディングで切り抜けよう。ここで登場する敵は結構強い。タックル攻撃に注意だ。

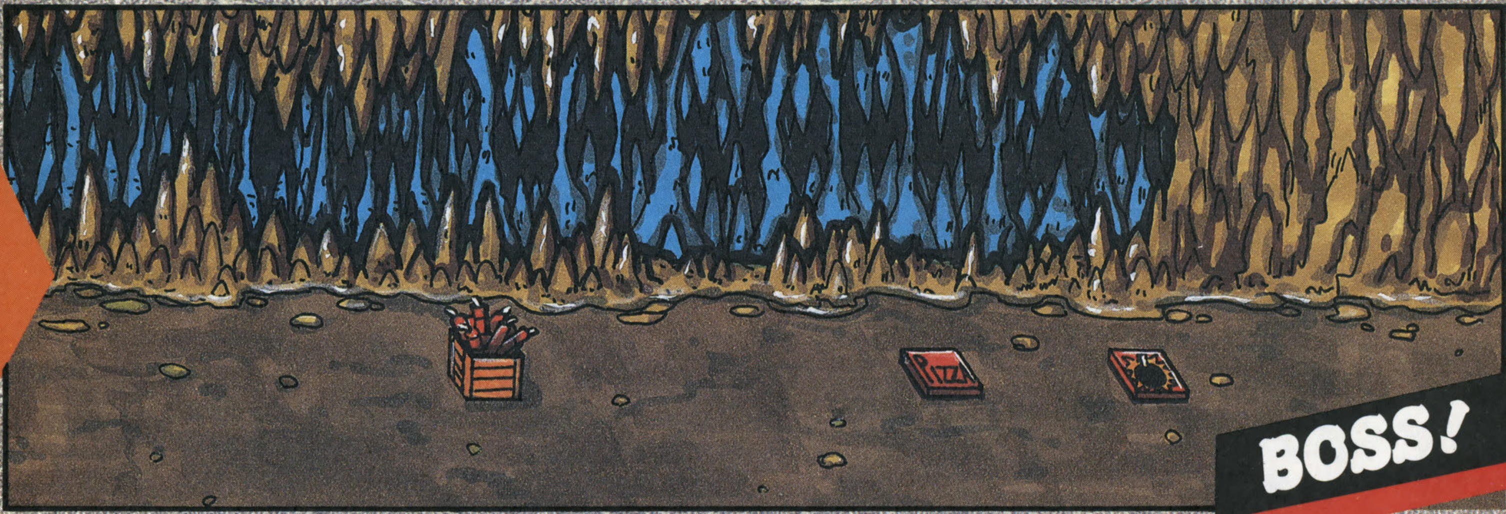




PIZZA POWER



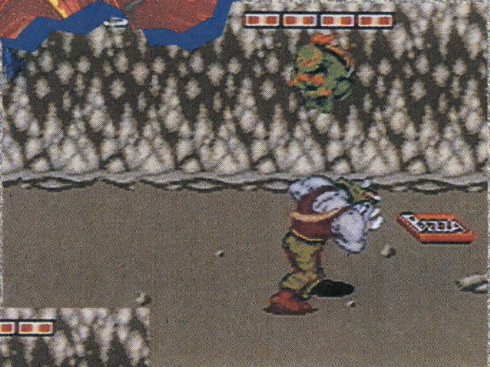
★パワーピザの力で、手ごわい敵もイッキに片付けられる。できるだけ敵が多い場面を選んで取るようにしよう。限られた時間を有効に使え！



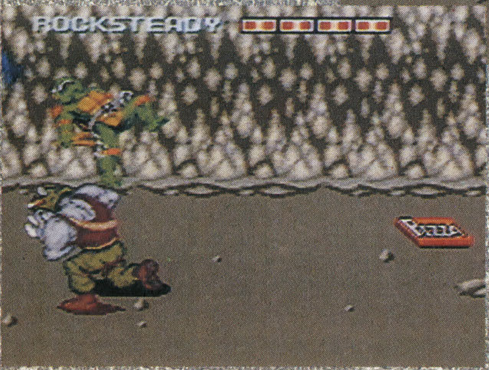
BOSS!

SCENE 2・BOSS ROCKSTEADY

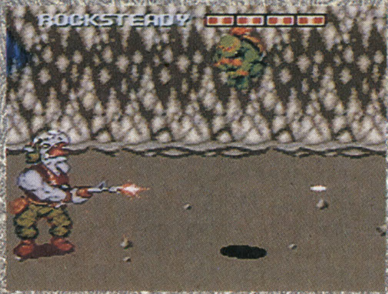
シーン２のボスはロックステディ。マシンガンを背負って出てくる物騒なヤツだ。こいつの攻撃方法は、猛スピードで突進してくる体当たりとキック攻撃、そして背中に持ったマシンガン攻撃の３つだ。大抵は体当たりでくるが、こちらが近づくとキックで攻撃してくる。マシンガンは平行に撃った後に斜めにも撃つので、跳び越える時は注意していこう。



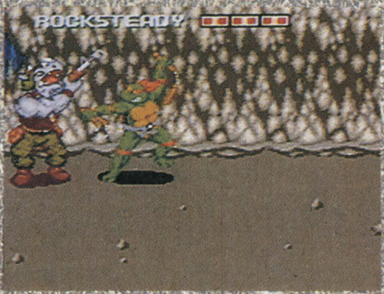
➡体当たりはかなり強力。こればかりを繰り返されると、こちらとしては打つ手がないのだ。地味に攻めろ。



⬆このように、体当たりはジャンプでかわすのが正解だろう。すぐに方向を戻して、反撃に移るのだ。



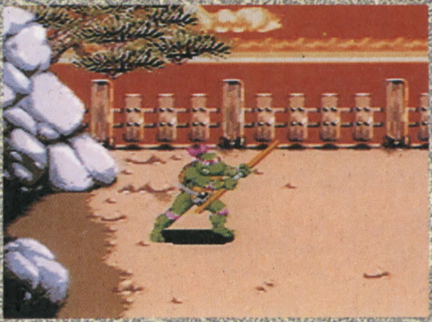
➡マシンガンは早めに飛び越える。斜めに撃つ弾に注意だ。



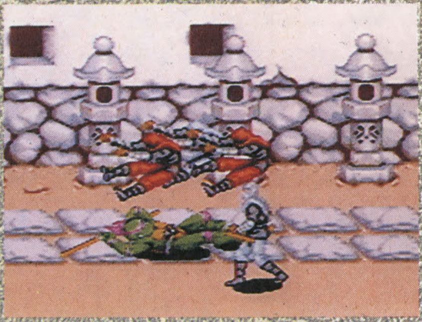
➡そして、斜めに撃っている間は、絶好のチャンスとなるのだ。

SCENE 3 SHREDDER'S HIDEOUT

洞窟の出口に見えるのは、土の地面に飛び石、松の木……ここは日本か？　しかし雰囲気が違う。状況がわからないままに先に進むと、次第に城壁や石燈篭が見えてくる。敵はフットソルジャーが各種バラバラに出現するので、多少厳しいコンビネーションで攻められるが、敵を分散させて少しずつ倒すといいだろう。

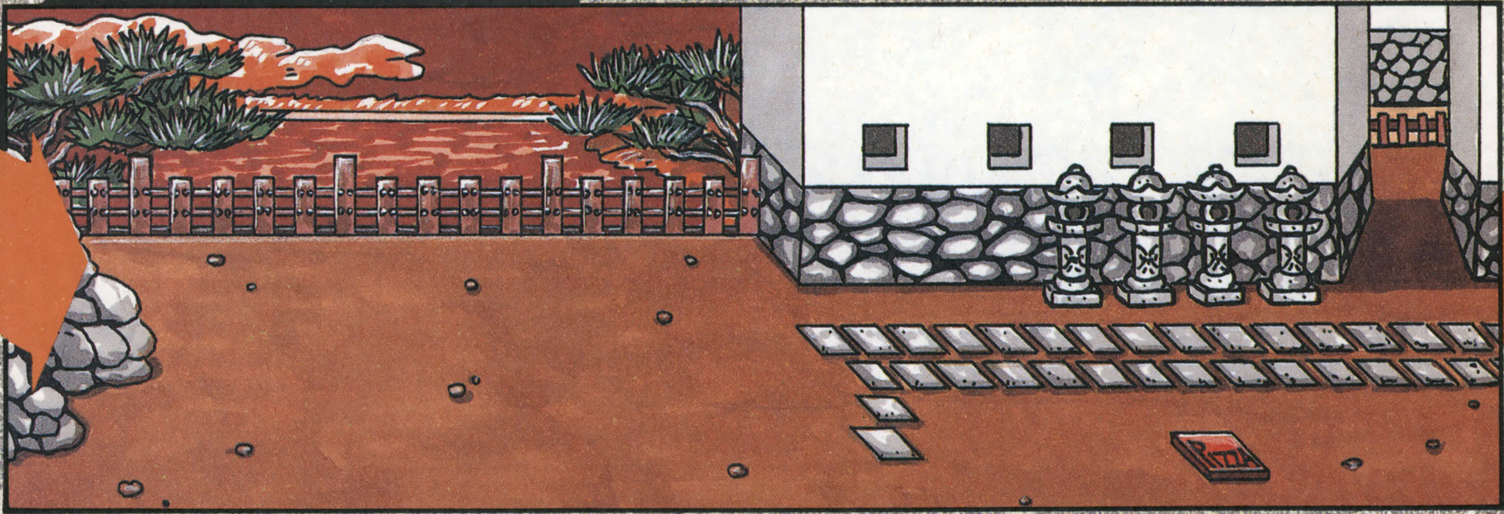


⬆出てきたところに見えるのは、松の木と木の柵。向こうには海……ここは一体どこだ⁉



⬆先に進めば、石燈篭に城壁。出現する敵は少しずつ分けて攻撃すれば、比較的楽だぞ。

START!

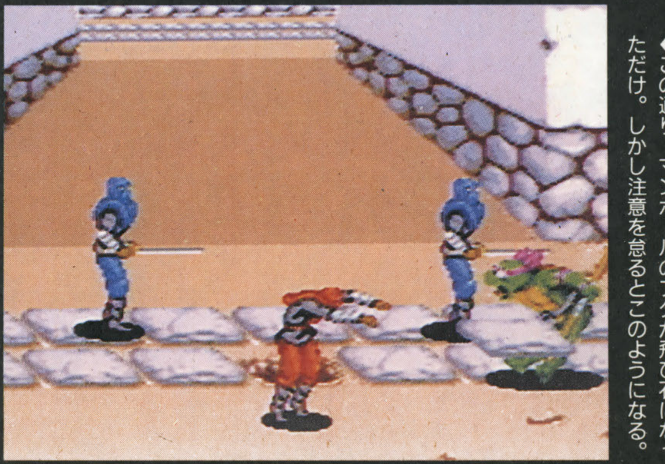


CAUTION!

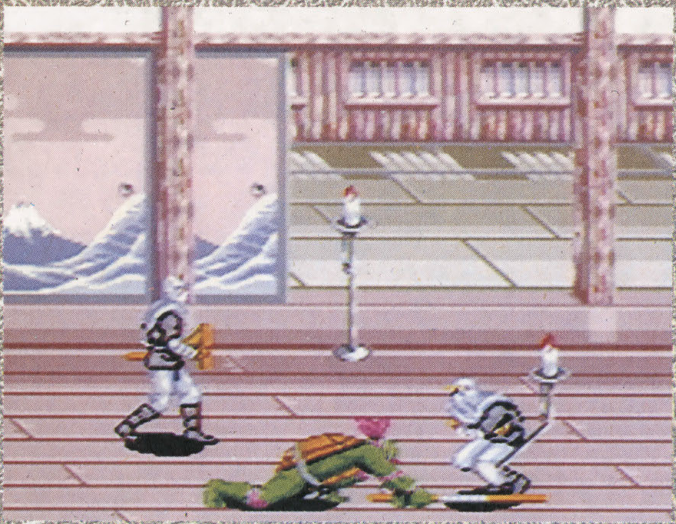
このステージで注意すべき敵は、中盤から出現してくる、火を吹くフットソルジャーと、飛び石を投げてくるフットソルジャーだ。火を吹くフットソルジャーは、赤のノーマルフットソルジャーに似ているがこちらは少し色が濃い。画面の横端のどちらか、場合によっては両端から数人のグループで現れて、突然ふーっと火を吹く。当たるとタートルズは燃えてしまい、ダメージを受ける。火を吹いた後はいつまでも画面に残らず、出てきた方向へさっさと逃げ帰ってしまう。一撃の攻撃で倒すことができるので、逃げ際に仕留めることもできるが、出現と同時に片付けてしまえば安全だ。飛び石を投げるフットソルジャーは、シーン1などに登場した、マンホールのフタを投げる奴と同じタイプの敵だ。



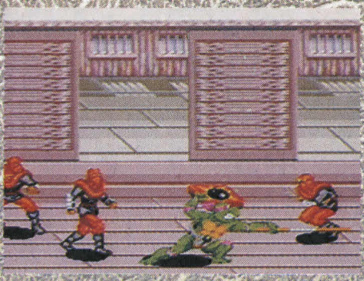
⬆まんまと焼かれたタートルズ。奴等の吹く火に、わずかでも触れたら真っ黒こげになるぞ。



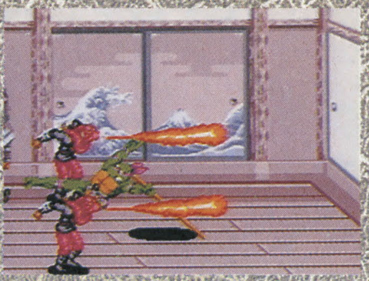
⬆この通り、マンホールのフタが飛び石になっただけ。しかし注意を怠るとこのようになる。



⬆廊下の所々には、このように燭台が置いてある。この燭台を攻撃すれば、正面に飛んで行って、同直線上の敵を攻撃してくれるぞ。

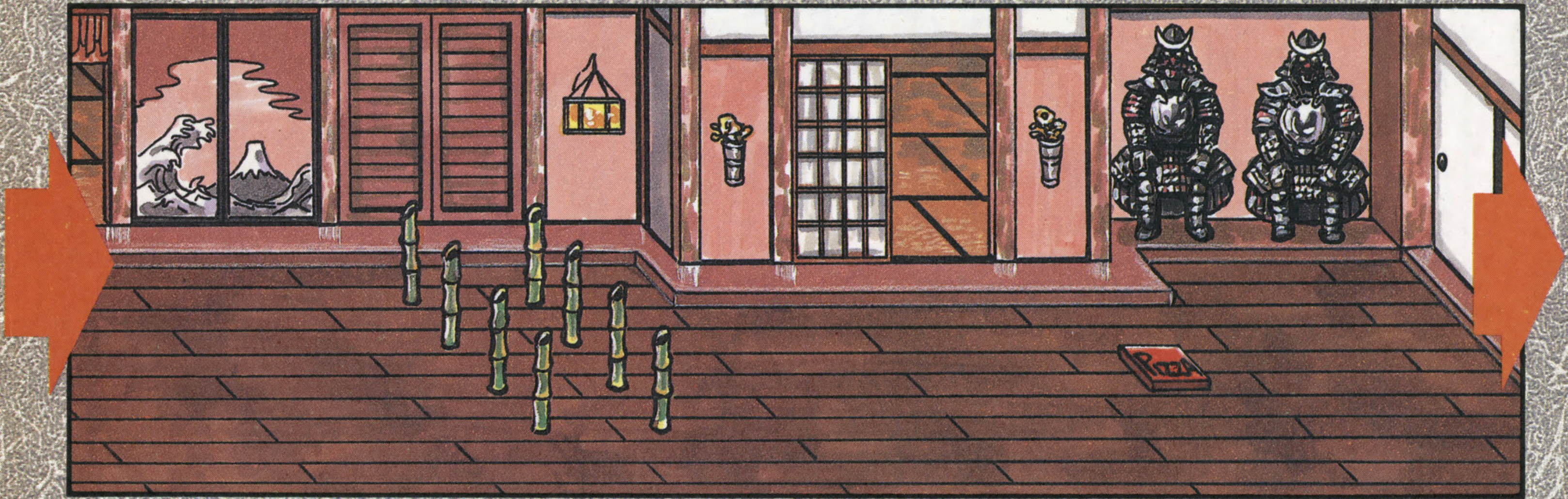


⬆パワーピザは大事に使おう。ザコ数匹に使うのはもったいないぞ。

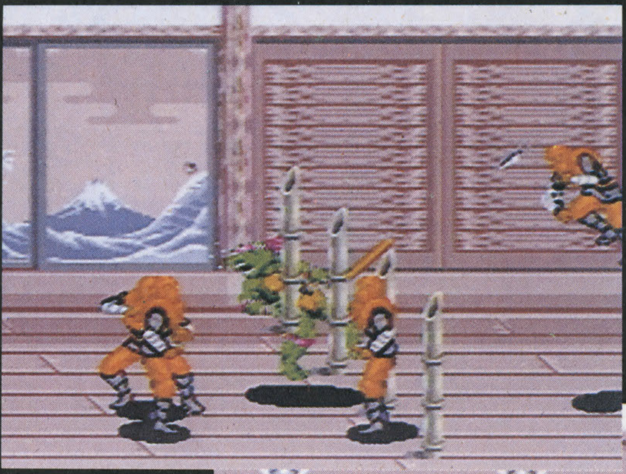


⬆おっとあぶない。終盤に登場するコイツらには、十分注意しよう。

ステージ2は、敵の城内に侵入しての戦闘だ。さすがに日本の古城、板張りの廊下で、ふすまの奥は畳敷きの部屋が並んでいる。出現する敵は、外の敵に加えて、三節棍フットソルジャーが登場する。また、廊下にある燭台は、攻撃するとタートルズの向いている方向に飛んで、敵を攻撃してくれるぞ。

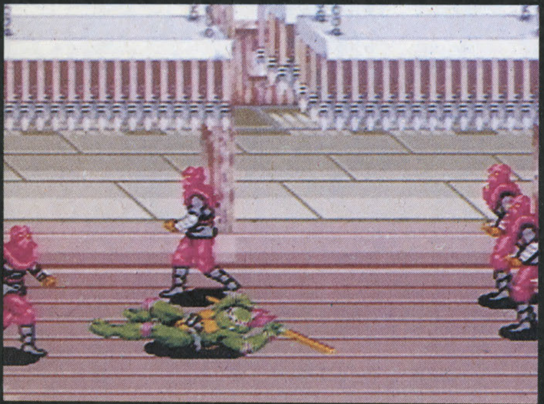


CAUTION!

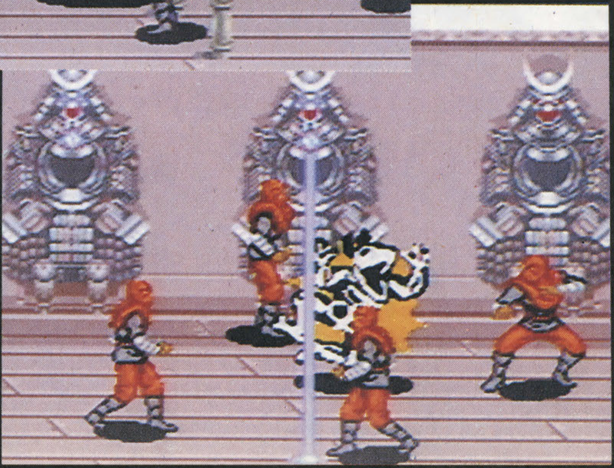


⬅竹ヤリは、決まった場所に配置されている。ヤリが床に隠れたところで、イッキに走り抜けよう。

⬇タイミングを誤るとこの通り。レーザーは一定間隔で順番に出てくることを覚えておくと便利だ。



⬅つり天井はジャンプさえしなければ怖くない。手裏剣はスライディングキックを使って避けよう。

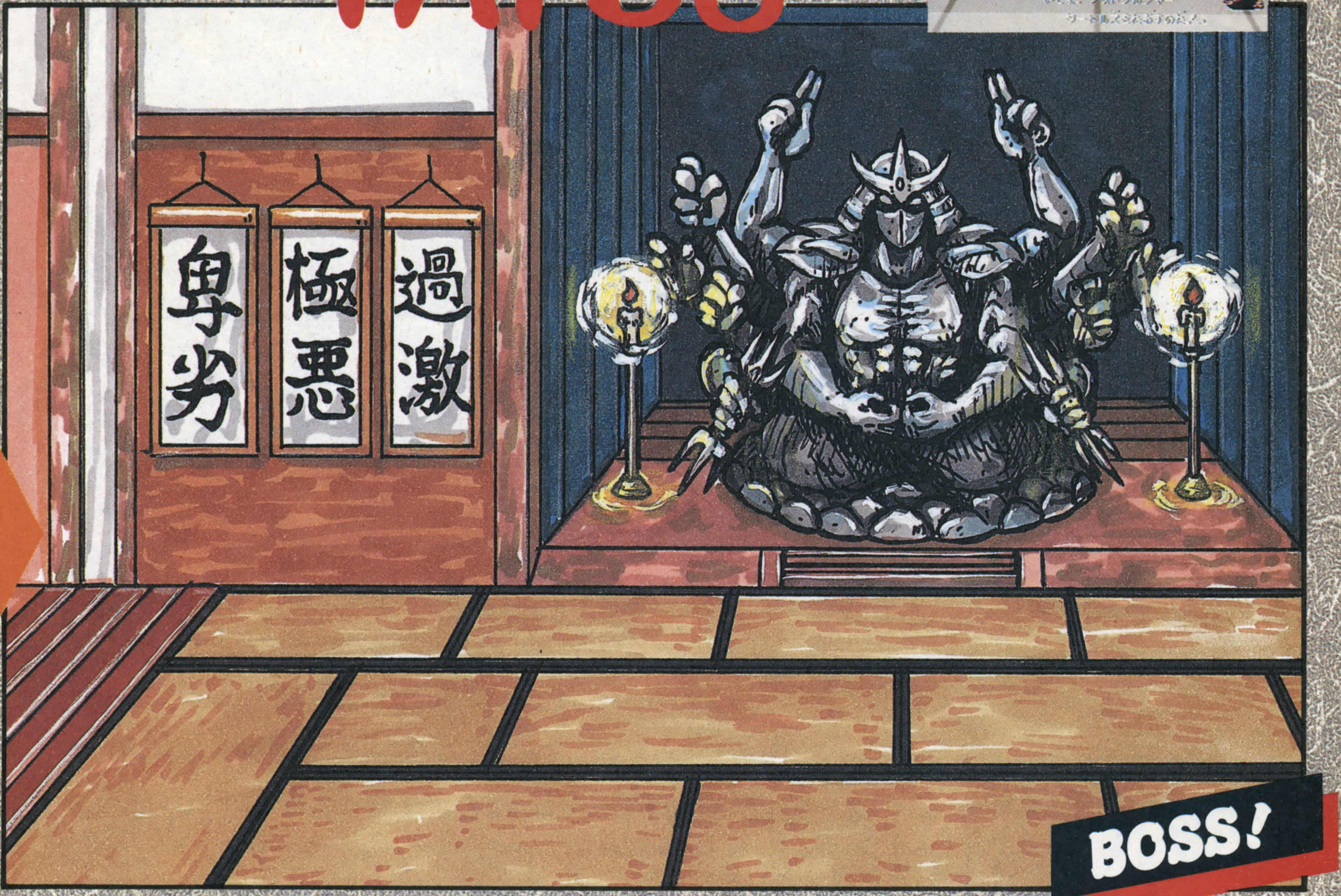


このステージの要チェックポイントは、序盤に出てくるつり天井と竹ヤリ、そして終盤の置物だ。つり天井は、高くジャンプするとぶつかってダメージ。竹ヤリは突然床から出てくる。同じ場所からしか出ないので、場所を覚えてパスしよう。置物は、目からレーザーを撃ってくる。タイミングを見て避けよう。

SCENE 3-3 はボスの間だ。

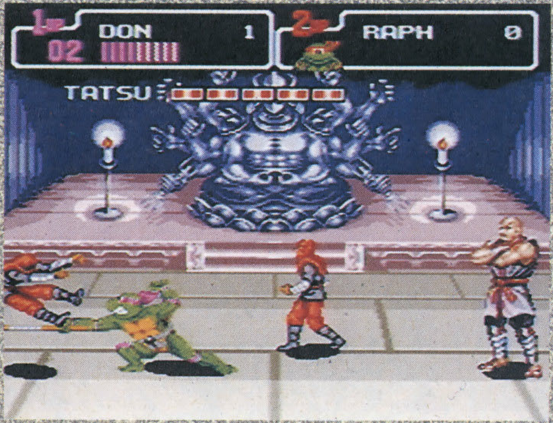


BOSS: TATSU



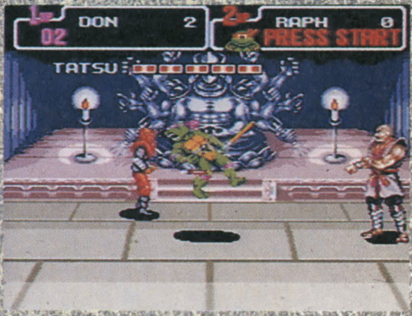
シーン３の最後のステージは、このシーンのボス、タツのいる部屋だ。戦闘が始まると、タツはフットソルジャーを３人呼び出し、これといった攻撃はしてこないが、狙いはあくまでタツである。フットソルジャーは倒しても倒しても出てくるので、あまり相手にせず、攻撃してくる時だけ、かわす程度にこちらから攻撃すれば十分だ。ただし、３人倒すとまた３人出てくるので、ふたり倒して後を残しておけば、タツとの戦いが楽になるぞ。

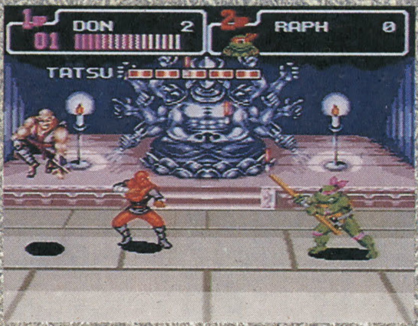
タツの攻撃は、小刀を投げてくるだけの単純なものだが、小刀のスピードが速いので、なるべく縦方向に逃げるようにしよう。こちらからの攻撃は、ジャンプ攻撃でふところに飛びこみ連続攻撃。タツがジャンプで逃げたら、また飛び込んで連続攻撃のくり返しだ。



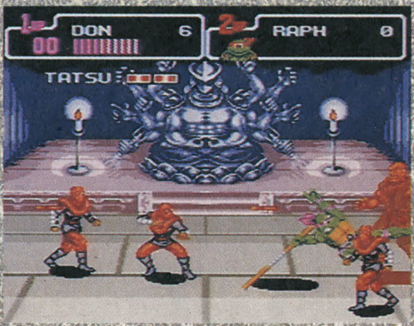
●フットソルジャーは、危ないと思った時にちょっと相手をしてやるだけで十分だ。

●タツの投げる小刀はスピードが速いので注意。攻撃して跳ね返すこともできるぞ。





●タツは一定のダメージを受けると、ジャンプで逆側に逃げる。



●体力に余裕があれば、必殺技で攻撃するのもいい戦法だ。

タートルズの戦いはまだまだ続く……

SCENE 4 THE GAUNTLET

シーン4は、各シーンのボスが総登場する。スタートは何か氷の張った水面のような場所だ。しばらく歩くと、その水面下からピザモンスターが現れる。最初のシーンで見たものとは色が違うが、基本的には同じモンスターだ。そしてその後に登場するのが、最初のボス、レザーヘッドだ。やはりこれも体の色は違っているが、攻略法はシーン1の時と大差なしだ。続いてシーン2のボス、ロックステディの登場。次はシーン3のボス……と、このようにして、今までのボスが登場した後に、シーン4のボスとの対戦になるのだ。



⬆出てきたところは湖の上か、氷の上か……。とにかく先に進んでみよう。

⬇水しぶきと共に姿を現すピザモンスター。ここは体力を温存したい。

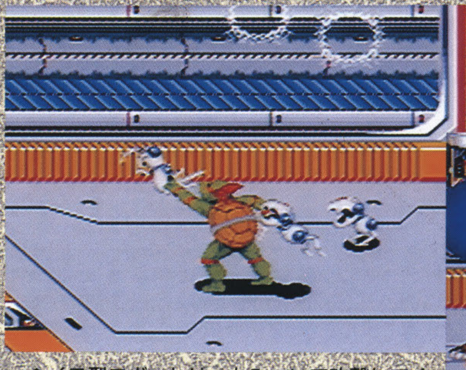




⬆最初に出くわすボス、レザーヘッド。シーン1と同じように攻略しよう。

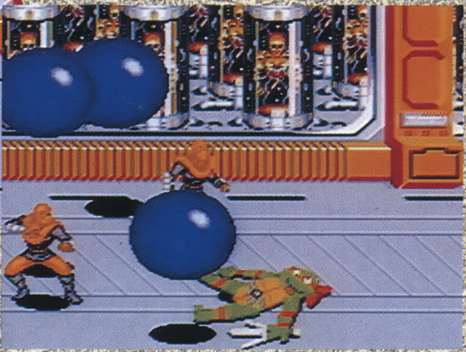
SCENE 5 THE FINAL SHELL SHOCK

激しいボス戦に勝ち抜いて来たシーン5は、近未来的な基地の中。あちこちで機械が動いている様子が伺えるが、ここが一体どこかは分らない。出てくる敵も強敵で、あのチョロチョロとうるさいロボットもあちこちで登場する。途中にガラスの向こうでコンベアーに流れている犬のようなロボットは、ガラスを破って突然こちらに向ってくるので注意が必要だ。その他にも、フットソルジャーが大量に出たり、急に画面の外から巨大な鉄球が迫ってきたりと、その中のトラップは様々である。予期せぬトラップに備えて、体力に余裕を持って進みたい。



⬆イヌ型ロボットは、かみついて攻撃してくる。必死に振り落とそうとする姿がおかしい。

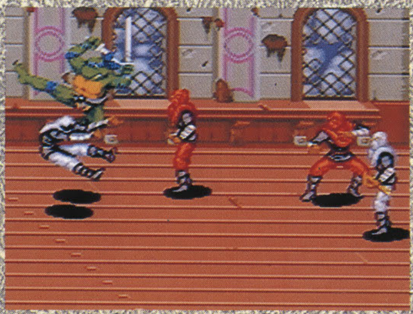
⬇これが突如現れる巨大鉄球。とっさの出来事に対応できずに、つぶれるタートルズ。



ちょっと得するテクニック

トンファーフットソルジャー攻略法

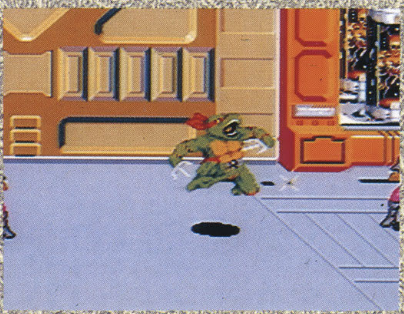
正面からのこちらの攻撃を、両手に持ったトンファーでことごとく防御するトンファーフットソルジャーは、タートルズにとってかなりの強敵だ。背後に回って攻撃すると楽に倒せるが、なかなか背後を取れない。そんな時は、ジャンプ技で、フットソルジャーの頭あたりを狙うように攻撃すると倒しやすいぞ。



➡このように、上半身を狙ってジャンプ技で攻撃するのが意外に有効なのだ。

便利な必殺技の使い方

必殺技は、敵に囲まれた時、ボスに追い詰められた時など、攻撃しながら安全に、確実に敵を振り払う技として使われるが、敵の投げてくる手裏剣などの飛び道具を避けるのにも使えるのだ。それは、必殺技の動作中は無敵状態になることを利用したものだ。同じように、たたきつけても飛び道具をパスできる。



⬅これなら体力も減らないので心配ない。飛び道具を安全に回避できる、便利な技だ。

ティーンエージ ミュータント ニンジャ タートルズ/リターン オブ ザ シュレッダー

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES®
RETURN OF THE SHREDDER

BEGINNERS GUIDE

㊘PCエンジン1月号増刊
VOL.3付録

■発行人／井川　浩
■編集人／野村静男
■編集長／木村　茂
■発行所／角川書店

〒102　東京都千代田区富士見2-13-3